



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENGUNAAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA SUB POKOK BAHASAN ORGANISASI KEHIDUPAN DI KELAS VII SMPN 1 PALIMANAN

SKRIPSI



**EVA PURNAMA SARI
NIM. 58461254**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2012 M / 1433 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENGUNAAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA SUB POKOK BAHASAN ORGANISASI KEHIDUPAN DI KELAS VII SMPN 1 PALIMANAN

SKRIPSI

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada
Jurusan S1 Tadris IPA Biologi
Fakultas Tarbiyah

EVA PURNAMA SARI
NIM. 58461254

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2012 M / 1433 H



ABSTRAK

Eva Purnama Sari: Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa pada Sub Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMPN 1 Palimanan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mempengaruhi kemajuan dan perkembangan di berbagai bidang termasuk pendidikan. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan berpotensi menciptakan semangat belajar siswa. Hal tersebut dapat terwujud diantaranya melalui penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah organisasi kehidupan. Berdasarkan hasil analisis konsep, sebagian besar konsep yang terdapat dalam materi ini merupakan konsep abstrak dan memerlukan media untuk memperjelas konsep-konsep tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) penguasaan konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan dan yang tidak menggunakan video animasi, 2) perbedaan penguasaan konsep siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan dengan yang tidak menggunakan video animasi, dan 3) sikap siswa terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan video animasi dan kelas kontrol yang tidak menggunakan video animasi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa kelas eksperimen dan kontrol, dan angket untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan video animasi. Teknik analisis data menggunakan uji N-Gain, statistik deskriptif, normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa : 1) Rata-rata N-gain siswa kelas eksperimen sebesar 68,27 dengan kriteria sedang, dan rata-rata N-gain siswa kelas kontrol sebesar 38,61 dengan kriteria sedang. 2) Berdasarkan hasil dari uji t (*Independent Sample Test*) dengan menggunakan asumsi *equal variance assumed* terlihat bahwa nilai $t = 8.123$ dengan probabilitas signifikansi 0.000 (*2-tailed*). Karena $\text{Sig. } 0.000 < 0.05$, maka H_a diterima, artinya terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. 3) Persentase rata-rata skor angket pada dimensi perencanaan sebesar 90,48%, dimensi pelaksanaan 82,40 %, dan dimensi evaluasi 85,71 %.

Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa : 1) Penguasaan konsep siswa kelas eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan yang terlihat dari rata-rata N-gain kedua kelas yang meningkat. 2) Penggunaan video animasi pada pembelajaran sub pokok bahasan organisasi kehidupan dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa. 3) Sikap siswa terhadap penggunaan video animasi termasuk dalam kategori sangat kuat. Siswa menunjukkan sikap yang sangat positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran.

Kata kunci : video animasi, penguasaan konsep, organisasi kehidupan



KATA PENGANTAR



Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam semoga Allah sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarganya, sahabat-sahabatnya dan kepada seluruh umatnya sampai akhir zaman. Amin.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA Biologi Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Maksum Mochtar, M.A, selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Ibu Kartimi, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Tadris IPA Biologi IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Dr. Dewi Cahyani, M.M., M.Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Bapak Drs. Hadi Pramono, M.Pd, selaku dosen pembimbing II.
6. Ibu Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd, selaku dosen penguji I.
7. Eka Fitriah, S.Si., M.Pd, selaku dosen penguji II.
8. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Kritik dan saran membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat menjadi sumbangsih bagi khazanah ilmu pengetahuan yang luas. Amin.

Cirebon, Juli 2012

Penulis



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....	i
----------------------------	----------

DAFTAR ISI.....	ii
------------------------	-----------

DAFTAR TABEL.....	v
--------------------------	----------

DAFTAR GAMBAR.....	vi
---------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN	vii
------------------------------	------------

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
--------------------------------	----------

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah	3
-------------------------------	---

2. Pembatasan Masalah	3
-----------------------------	---

3. Pertanyaan Penelitian.....	4
-------------------------------	---

C. Tujuan Penelitian.....	5
----------------------------------	----------

D. Manfaat Penelitian.....	5
-----------------------------------	----------

E. Kerangka Berpikir	6
-----------------------------------	----------

F. Hipotesis	9
---------------------------	----------

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran	10
--	----

2. Peran dan Kegunaan Media Pembelajaran	11
--	----



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

3. Video Animasi	
a. Pengertian Video Animasi	13
b. Manfaat Video Animasi.....	14
c. Langkah-Langkah Pembuatan Video Animasi	14
d. Kekurangan dan Kelebihan Video Animasi	19
B. Penguasaan Konsep	
1. Konsep	
a. Pengertian Konsep	20
b. Karakter Konsep	21
c. Macam-Macam Konsep	23
d. Kegunaan Konsep	23
2. Penguasaan Konsep	24
C. Konsep Organisasi Kehidupan	
1. Sel.....	24
2. Jaringan	26
3. Organ Tubuh.....	26
4. Sistem Organ	27
5. Organisme	27
D. Hasil Penelitian Terdahulu	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	29
B. Kondisi Umum Wilayah Penelitian.....	29
C. Desain Penelitian.....	31
D. Alur Penelitian.....	32



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

E. Prosedur Penelitian.....	33
F. Langkah-Langkah Pelaksanaan Penelitian	
1. Menentukan Sumber Data	38
2. Menetapkan Populasi	38
3. Menetapkan Sampel	38
G. Teknik Pengumpulan Data	39
H. Uji Instrumen Penelitian.....	41
I. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENGAMATAN DAN PEMBAHASAN

A. Penguasaan Konsep Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran yang Menggunakan dan yang Tidak Menggunakan Video Animasi pada SubPokok Bahasan Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMPN 1 Palimanan	54
B. Perbedaan Penguasaan Konsep Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Menggunakan dengan yang Tidak Menggunakan Video Animasi pada Sub Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMPN 1 Palimanan	55
C. Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi pada Pembelajaran Sub Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMPN 1 Palimanan	60
D. Pembahasan.....	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	41
2. Tabel 3.1. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	43
3. Tabel 3.3. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	44
4. Tabel 3.4. Rekapitulasi Hasil Daya Pembeda	46
5. Tabel 4.1. Skor Rata-Rata <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> dan N-Gain Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	54
6. Tabel 4.2. Hasil Uji Statistik Deskriptif N-Gain Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	55
7. Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	56
8. Tabel 4.4. Hasil Uji Homogenitas N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57
9. Tabel 4.5. Hasil Uji t (<i>Independent Samples Test</i>) N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	58
10. Tabel 4.6. Rekapitulasi Persentase Skor Dimensi Perencanaan Angket Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi pada Pembelajaran Sub Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan.....	60
11. Tabel 4.7. Rekapitulasi Persentase Skor Dimensi Pelaksanaan Angket Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi pada Pembelajaran Sub Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan.....	61
12. Tabel 4.8. Rekapitulasi Persentase Skor Dimensi Evaluasi Angket Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi pada Pembelajaran Sub Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan.....	62

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 1.1. Bagan Kerangka Berpikir	8
2. Gambar 2.1. Bagan Komunikasi yang Terjadi dalam Dunia Pembelajaran	10
3. Gambar 3.1. Alur Penelitian	32
4. Gambar 4.1. Diagram Skor Rata-rata <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan N-Gain Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	54



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Persetujuan Tempat Penelitian	74
2. Silabus	75
3. RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol	77
4. KKM	97
5. Peta Konsep	100
6. Analisis Konsep	101
7. Ringkasan Materi Organisasi Kehidupan.....	108
8. Analisis Kebutuhan Media.....	117
9. <i>Storyboard</i>	120
10. Kisi-Kisi Soal	121
11. Soal Uji Instrumen	124
12. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen	133
13. Daftar Nama Siswa Uji Instrumen	134
14. Contoh Lembar Jawaban Siswa Uji Instrumen.....	135
15. Data Hasil Uji Instrumen	136
16. Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	146
17. Kunci Jawaban Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	155
18. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	156
19. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	157
20. Contoh Lembar Jawaban Siswa <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	158
21. Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	159
22. Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	160
23. Data N-Gain Kelas Eksperimen	161
24. Data N-Gain Kelas Kontrol	162
25. Data Hasil Uji Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	163
26. Data Hasil Uji Normalitas.....	164
27. Data Hasil Uji Homogenitas	165
28. Data Hasil Uji Hipotesis (<i>Independent Samples T-Test</i>)	166

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

29. Kisi-Kisi Angket	167
30. Angket	170
31. Validasi Ahli Angket Penelitian Skripsi	172
32. Contoh Jawaban Angket Siswa	173
33. Data Hasil Analisis Angket	174
34. Foto-Foto pada Saat Penelitian	181
35. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	183





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mempengaruhi kemajuan dan perkembangan di berbagai bidang termasuk pendidikan. Guru sebagai tenaga profesional harus terus melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam paradigma strategi, pendekatan dan teknologi (media pembelajaran). Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berpotensi menciptakan semangat belajar siswa sehingga siswa tidak jenuh dan malas selama melakukan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut antara lain dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat dan mudah dipahami oleh siswa. Namun melihat perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, ternyata masih banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Permasalahan tersebut antara lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa mencapai kompetensi pembelajaran. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran, maka waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran semakin efektif, serta siswa dapat menerima materi yang diberikan guru secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMPN 1 Palimanan, proses belajar mengajar yang dilakukan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) dan tidak menggunakan media pembelajaran yang variatif, sehingga tak jarang membuat siswa merasa bosan dan kurang semangat belajar, padahal media komputer dan *infocus* tersedia.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah video animasi. Video animasi merupakan media audio visual yang menayangkan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Diharapkan dengan digunakannya media ini, guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa pun lebih bergairah dalam belajar sehingga berdampak baik terhadap penguasaan konsep siswa. Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep setelah kegiatan pembelajaran. Penguasaan konsep dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami makna secara ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Dahar, 2003 : 4).

Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah organisasi kehidupan. Hasil analisis konsep menunjukkan bahwa sebagian besar konsep yang terdapat di dalam materi ini merupakan konsep abstrak sehingga memerlukan gambar maupun animasi untuk memperjelas konsep-konsep yang terdapat pada materi ini. Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa pada Sub Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMPN 1 Palimanan”.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Kajian

Wilayah kajian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah video animasi yang dirancang oleh peneliti dengan mengkolaborasikan beberapa video unggahan dari *youtube* yang kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi *video converter for any flv player*, *E.M. magic swf2avi*, dan *windows movie maker* sehingga dihasilkan video animasi dengan cakupan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan.
- b. Penguasaan konsep siswa diukur dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dengan 6 indikator yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dan *post-test* setelah pembelajaran dilaksanakan pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan.

- c. Pengukuran sikap siswa terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran sub pokok bahasan organisasi kehidupan dilakukan melalui angket yang terdiri dari 20 item pernyataan, yaitu 13 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif. Pernyataan angket dibuat dalam 3 dimensi yaitu dimensi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diukur dengan tiga aspek pengukuran yaitu *receiving* (penerimaan), *responding* (tanggapan), dan *valuing* (penilaian).

3. Pertanyaan Penelitian

1. Seberapa besar penguasaan konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan dan yang tidak menggunakan video animasi pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan?
2. Adakah perbedaan penguasaan konsep siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan dengan yang tidak menggunakan video animasi pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan?
3. Bagaimanakah sikap siswa terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan?





C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penguasaan konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan dan yang tidak menggunakan video animasi pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan.
2. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan dengan yang tidak menggunakan video animasi pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan.
3. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Peneliti menjadi lebih terampil dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran video animasi.

2. Manfaat bagi siswa

- a. Siswa menjadi lebih semangat dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Siswa menjadi lebih mudah menguasai konsep pelajaran.



3. Manfaat bagi guru

- a. Guru mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan video animasi pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan.
- b. Guru mengetahui sikap siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi sehingga guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan media yang diminati siswa.
- c. Guru termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dan lebih bervariasi dalam proses belajar mengajar di kelas.

4. Manfaat bagi dunia pendidikan

Semakin berkembangnya dunia informasi dan teknologi memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan video animasi dalam proses belajar mengajar. Semoga dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi terutama di bidang pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

E. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan antara guru dengan siswa. Permasalahan yang sering dialami dalam proses belajar mengajar adalah siswa yang kurang semangat belajar dan cenderung merasa bosan melakukan kegiatan pembelajaran, padahal berhasil tidaknya proses belajar mengajar ditentukan pada berhasil tidaknya materi pelajaran disampaikan oleh guru kepada siswa. Penyampaian materi pelajaran dapat dipermudah dengan menggunakan media pembelajaran, salah satunya berupa video animasi.



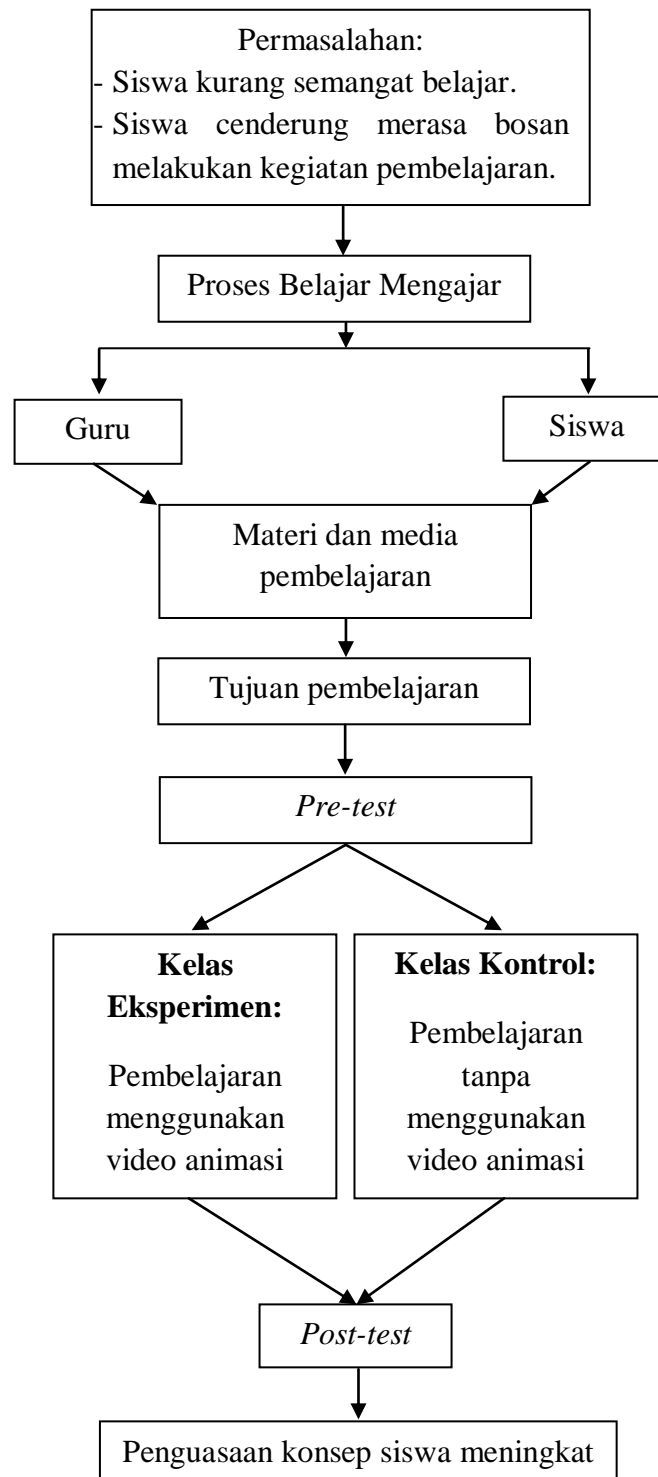
Berdasarkan hasil analisis konsep menyatakan bahwa materi organisasi kehidupan kebanyakan terdiri dari konsep abstrak sehingga membutuhkan media agar dapat memvisualisasikan konsep-konsep tersebut. Menurut Uno (2010 : 135), sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya di belahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui media video.

Video animasi yang digunakan adalah video animasi yang dibuat dengan mengkolaborasikan beberapa video unggahan dari *youtube* yang kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi *video converter for any flv player*, E.M. *magic swf2avi*, dan *windows movie maker* sehingga dihasilkan video animasi dengan cakupan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menjadikan konsep-konsep abstrak terlihat lebih nyata sehingga siswa lebih semangat belajar. Penggunaan video animasi pun berpengaruh baik terhadap penguasaan konsep siswa.

Menurut Dahar (2003 : 4), penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep setelah kegiatan pembelajaran. Penguasaan konsep siswa dalam penelitian ini dinilai dalam bentuk skor yang dicapai oleh siswa setelah diberikan tes berupa *pre-test* dan *post-test* pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan.



Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut :



Gambar 1.1. Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Arikunto (2010 : 110), hipotesis dapat diartikan sebagai salah satu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Ho: Tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep yang signifikan antara siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan video animasi pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan.

Ha: Terdapat perbedaan penguasaan konsep yang signifikan antara siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan video animasi pada sub pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMPN 1 Palimanan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khaerul. 2012. *Penerapan Model Learning Cycle 5E Untuk Mengatasi Miskonsepsi Siswa Pada Konsep Organisasi Kehidupan Di Kelas VII SMP Negeri 1 Kedawung Kabupaten Cirebon*. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- . 2011. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Aripin, Ipin. 2009. *Modul Pelatihan Teknik Pengolahan Data Dengan Excel dan SPSS*. Tidak diterbitkan.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Budi, Siyamto. 2006. *Buku Ajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Solo. Putra Kertonatan.
- Dahar, R. W. 2003. *Aneka Wacana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung : Jurusan Pendidikan Kimia FPMIPA UPI
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Rancangan Penilaian Hasil Belajar*. Tidak diterbitkan.
- . *Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif*. Tidak diterbitkan.
- Ditto, William. 2006. *Multimedia*. Jakarta : Encarta Premium DVD Ensiklopedia.

Djamarah, Syaiful Bahri, dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Fathurohman, Yoni. 2010. *Perbandingan Penggunaan Media Software Komputer Web Exe Dengan Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Ekosistem Di Kelas VII SMPN 1 Pasawahan Kabupaten Kuningan*. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hake, Richard R. 1999. *Analyzing Change/ Gain Scores*. www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf

Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.

Jihad, Asep, dan Haris, Abdul. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.

Khoiri, Nur, dkk. 2010. *Pemanfaatan Projected Motion Media untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Mata Kuliah Ilmu Pengetahuan Bumi dan Antariksa (IPBA)*. Semarang : IKIP PGRI Semarang.

Meltzer. 2008. *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics a Possible Hidden Variable in Diagnostic Pre test Scores*. www. Ojps. Org.

Nuraeni, Eni, dkk. 2008. *Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa pada Materi Pertumbuhan Manusia*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

Purwanto, Ngalim. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Riduwan. 2008. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.

. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.



Sadiman, Arief. S., dkk, 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : RajaGrafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung : Alfabeta.

Syamsuri, Istamar, dkk. 2007. *IPA Biologi Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta : Erlangga.

Uno, Hamzah B., dan Lamatenggo, Nina. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Gaung Persada Press.

